

2007/4/15

J E C A C B P A e-コーチング事例報告書

早稲田大学 スポーツ科学部スポーツ文化学科
長田 真緒

【テーマ】

選手とともに試合を見直し、今後試合を勝ち進んでいくためのチームプランを考える。

【分析対象ゲーム】

2006年7月2日

平成18年東京都バスケットボール夏季選手権大会 at 代々木第二体育館

準決勝 隼（所属チーム）v s 葛飾バックボーン

【取り組みの流れ】

- 1、対象ゲームの撮影
- 2、タイムフローの抽出
- 3、選手とともに映像を見直し、チームの強みと弱みを抽出
- 4、チーム戦術を決定

【チームの強みと弱みを抽出】

	乙	敵
強み	運動量がある	経験値が豊富 シュート力がある
弱み	シュート力がない チームディフェンスができない 雰囲気のにまれやすい	運動量がない

抽出理由 ～乙について～

- ・運動量がある
→乙は学生中心なため練習に必ず参加でき、体力がある。
- ・シュート力がない
→確立が悪い

	隼	—	葛飾バックボーン
得点	59	—	76
2 P	14/55(25.5)	—	23/67(34.43)
フリースロー	7/16(43.8)	—	18/23(78.3)

- ・チームディフェンスができない
→乙はボールの回りの数人だけがディフェンスをしていることが多く、カバーやヘルプが下手。(選手の発言より)
- ・雰囲気のにまれる
→代々木第二体育館（バスケの聖地）ということで舞い上がった。
敵が強豪チームとして名の知られているチームで緊張した。(選手の発言より)

抽出理由 ～敵について～

- ・経験値が豊富
→ディフェンスの先読み（ローテーション・スイッチ）ができる。
- ・シュート力がある
- ・運動量が少ない
→年齢層の割と高いチームは体力がないため、速攻よりセットプレーの回数が多い。

葛飾バックボーン	速攻 29回	セット 51回
----------	--------	---------

【チーム戦術を決定】

→乙の強みを伸ばし、欠点を修正することによってチーム力をあげる

チーム隼では強みを生かしたチーム戦術を考える。

↓

セットプレー中心の他チームに対して、チーム隼では運動量を生かし速攻中心のチームオ

フェンスがしたい。しかし、レベルの高いチームに当たると、相手の身長が高かったり、ディフェンスの戻りが早いため速攻のあとレイアップにもっていくのは難しい。そこで、レイアップの手前でミドルシュートをうち、その精度をあげるのが望ましいと考える。

現時点での確率

シュートまでいった速攻の回数 : 21回

↓

ミドルシュート+3Pシュート : 16回 成功: 3回 成功率 18.75%

カットイン+ゴール下 : 5回 成功: 3回 成功率 60.00%

速攻～ミドルシュート

うまくいかなかった例

0121	4番パス → 12番45度ミドルシュート
0537	9番パス → 12番45度ミドルシュート
3211	13番パス → 14番45度ミドルシュート

うまくいった例

1709	4番パス → 16番 0度ミドルシュート
1951	4番パス → 9番45度ミドルシュート

チーム戦術 : 速攻からのミドルシュート

上記のように、成功率の低い速攻からのミドルシュートの精度をあげることによって、チームのオフェンス能力のアップをはかりたいと考える。

【選手の感想】

- ・ 直後に思った（葛飾バックボーンは強い、全く手に負えなかった）よりも、映像を見るともうすこしチャンスがあったように思う。自滅していた。
- ・ 映像を見て上記のように思えたことが良かった。
- ・ 次回葛飾バックボーンと当たるときに、勝てる見込みはあると思えるだけで、試合内容はよくなると思う。メンタル面の改善につながった。

↓

映像分析の結果を選手に見せることによって、選手のメンタル面においてプラスになったことを実感でき、よかった。